

 **KONAMI**

出たな!!

ツインビー

**TwinBee**

TM

© KONAMI 1991

**Bells  
&  
Whistles**

© KONAMI 1991

**OPERATOR'S  
MANUAL**

警告

WARNING

「出たな!! TWINBEE」は弊社(コナミ)が独自に開発したオリジナル製品であり著作権、工業所有権、その他の諸権利はコナミ工業株式会社が所有しております。  
「BELLS & WHISTLES」is an original game developed by KONAMI Industry Co., Ltd. KONAMI Industry Co., Ltd. reserved all the copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to this game.

## 技術的な説明

### (1) P.C.ボードの電源仕様

- GND-Vcc 5V4A以上
- GND-(+12V) \* 束線図参照

(2) モニターへの接続は、国内で販売されている、一般的なカラーモニターに接続可能です。

(3) モニターは縦置きでご使用ください。

(4) 音量の調節は、P.C.ボード上のボリュームで行い、右へ回すと大きくなります。

(5) P.C.ボードは精密装置のため、運送時などは、取扱ひ方に注意してください。

## 遊び方

- ・ 1人または2人同時プレイができます。
- ・ ショットボタンを押したままにすると、ビッグショットを撃つことができます。
- ・ 地上の敵を倒して出現するアイテムを取るとパワーアップができます。  
星：敵全滅、ベル：3WAYショット、グインビー：グインビーが出現する。
- ・ グインビーを取るとショットが強力になります。
- ・ 2人プレイの場合、プレイヤー同士が横並びに近づく、体が点滅してショットが強くなります。(ツイン攻撃)
- ・ プレイヤー同士が縦にぶつかり合うとショットが飛び散ります。(ガッチンコ攻撃)
- ・ グインビーを倒した後はプレイヤー同士でぶつかり、グインビーが飛び出して行き、敵を自動的に倒してくれます。(スペシャルグインビー攻撃)
- ・ 雲をショットするとベルが現れます。ベルをショットすると色が変わり、そのベルを取るとパワーアップします。ベルの色が2周変化すると、敵が変わります。  
黄(ボーナス点)→白(ツイン砲)→青(スピードアップ)→緑(分身)→赤(バリア)→紫(しばしばバリア)→黒(スピードダウン)。
- ・ プレイヤーの両腕がなくなった時は救急車に入ると腕が元通りになります。
- ・ ゲームオーバー後10秒以内はパワーアップサービス中で、この間にコインを追加し、スタートボタンを押すと、スピードアップ1段階、3WAY、バリアを装備した状態で、続けてゲームプレイができます。(コンティニュー)  
10秒を過ぎてからスタートボタンを押した場合は、パワーアップしていない状態で、続けてゲームに参加することができます。(途中参加)
- ・ 全7ステージ構成で、7ステージの後エンディングデモがあり、その後2周目に入ります。2周目をクリアするとゲームエンドです。

## コンパネ見取図



## マニュアルテスト

### (1) 起動方法

電源を入れ、ゲームモード中にテストスイッチを押すとテストモードにはいり、セレクト画面が表示されます。

\* テストスイッチを押しながら電源を入れないでください。EEPROMの内容がすべて工場出荷時の設定に戻ってしまうと共に寿命が短くなります。

### (2) 終了方法

セレクト画面で「8. GAME MODE」を選択するとゲームモードに戻ります。

### (3) 基本項目および選択方法

レバーで項目を選び、スタートボタンでテストに移ります。スタートボタンをもう一度押すと、セレクト画面に戻ります。

- |                   |            |
|-------------------|------------|
| 1. MASK ROM CHECK | マスクROMチェック |
| 2. SCREEN CHECK   | 画面画みの調整    |
| 3. COLOR CHECK    | 色調整        |

4. I/O CHECK 各コントロールスイッチのチェック  
 5. SOUND CHECK サウンドテスト  
 6. COIN, GAME OPTIONS コイン、ゲーム設定  
 7. COINCOUNTER CHECK コインカウンターのチェック  
 8. GAME MODE ゲームモードに戻る

\*「1. MASK ROM CHECK」では前半はスタートボタンを押してもセレクト画面に戻りません。  
 しばらくお待ちください。

\*「5. SOUND CHECK」では2Pスタートボタンで音コードを更新します。セレクト画面に戻るには1Pスタートボタンを押してください。

#### (4) コイン、ゲーム設定について

「6. COIN, GAME OPTIONS」を選択すると以下の画面になります。レバーで選択し、スタートボタンで設定を変更してください。

COIN, GAME OPTIONS

FREE PLAY NO

COIN1 1 COIN 1 PLAY

COIN2 1 COIN 1 PLAY

1 CREDIT 3 SHIPS

DIFFICULTY NORMAL

DEMO SOUND ON

SOUND MONAURAL

MONITOR NORMAL

FACTORY SETTINGS

SAVE

EXIT

JOYSTICK=SELECT OPTION

START=MODIFY OPTION

© KONAMI 1991

.....フリープレイにするしかないか (YESまたはNO)

.....コインスイッチNo 1 設定 (別表1 参照)

.....コインスイッチNo 2 設定

.....1クレジットでの匹数設定(1、3、5、7匹から選択)

.....ゲーム難度(EASY「易しい」からVERY DIFFICULT「最も難しい」まで4段階から選択)

.....デモ中の音の有無 (ONまたはOFF)

.....サウンド出力 (モノラルまたはステレオ)

.....モニターの向き(切り替え(NORMAL「正常」または UPSIDE DOWN「反転」))

.....工場出荷時の設定に戻す。

.....変更した設定をセーブする。

.....セレクト画面に戻る。

\*「SAVE」を選択すると「SAVE COMPLETE」のメッセージが出ます。

\*変更をしたにもかかわらず「SAVE」せずに「EXIT」すると、「SAVE NOT COMPLETED. DO YOU WANT TO SAVE?」という文章が表れ、セーブするのかもしれないかを問います。

「YES」を選ぶとセーブしたのち再び上記の画面になり、「NO」を選択するとセレクト画面に戻ります。

〈別表1〉 コインスイッチNo 1 設定

コイン	クレジット
1	1
1	2
1	3
1	4
1	5
1	6
1	7
2	1
2	3
2	5
3	1
3	2
3	4
4	1
4	3
4	5

コインスイッチNo 2 設定

コイン	クレジット
1	1
1	2
1	3
1	4
1	5
1	6
1	7
2	1
2	3
2	5
3	1
3	2
3	4
4	1
4	3
4	5

## Technical Information

### (1) Required power capacity

GND-Vcc 5V 4A or more

GND-(+12V)

\* See the Wiring Diagram.

### (2) Output

R (red):analog, positive G(green):analog, positive B(blue):analog, positive SYNC:H-V complexed, negative

### (3) The monitor should be vertically installed.

### (4) Use the volume knob on the PCB to adjust sound level. Turn the knob clockwise for increased volume.

### (5) Handle with care.

## Play Instruction

- 1 or 2 players can play at the same time.
- Move your TWINBEE/WINBEE with the 8-way joystick. Use the SHOOT button to destroy the enemies in the air and on the ground. (Pressing the second fire button, if connected, functions are the same.)
- Keep the button pressed and release it to make a BIG SHOT.
- Destroy the enemies on the ground and pick up power-up items:
  - STAR... Destroy the enemies in one go.
  - BELL... Triple shot can be fired.
  - GWINBEE... Extra firing power. Capture it for 'powerful beam'.
- Special power up in 2-player mode:
  - TWIN ATTACK... When the players get side by side, their bodies flash and a powerful beam is fired.
  - BUMPING ATTACK... Each time one player bumps into the other in a vertical direction, a powerful shot spreads in 5 ways.
  - GWINBEE ATTACK... If the two players collide with each other with GWINBEE between them, he springs out and destroy the enemies automatically.
- Shoot the clouds, and power-up bells come out. Shoot the bell to change its color and pick it up at the desired power-up: Yellow (Bonus points) → White (Double shot) → Blue (Speed up) → Green (Follower) → Red (Shield) → Purple (Tail shield) → Black (Speed down).
- When the color is changed in two rounds, the bell turns into an enemy.
- If arms are broken, get into the ambulance to have them repaired.
- Continuation is available with the bonus power-up feature by inserting additional coin and press START button within 10 seconds of game over. You can restart with 1st level speed up, Triple shot and Shield equipped. If more than 10 seconds has passed before pressing START button, you will restart without any power up features. (Buy-in)
- There are 7 stages in all. The game is over when the second round is cleared.

## Control Panel Information

An 8-way joystick and a fire button per player are necessary. If the second fire button for each player is also connected, both buttons provide the same function.



## Manual Test

### (1) HOW TO START

After switching on, press the TEST SWITCH on the PCB, and you will get the MENU SCREEN of the manual test.

〈CAUTION〉 DO NOT SWITCH ON WITH TEST SWITCH PRESSED, OR THE PROGRAM IN THE EEPROM IS INITIALIZED TO DEFAULT.

### (2) HOW TO RETURN TO THE GAME MODE

Select 「7. GAME MODE」 on the MENU SCREEN to return to the game mode.

### (3) ITEMS AND HOW TO SELECT

Use JOYSTICK to select the item and press START button to begin. Press START again to return to the MENU SCREEN.

1. MASK ROM CHECK
2. SCREEN CHECK
3. COLOR CHECK
4. I/O CHECK
5. SOUND CHECK
6. COIN, GAME OPTIONS
7. GAME MODE

\* In the "1. MASK ROM CHECK", pressing START button does not return to the MENU SCREEN during the first half of the test.

\* In the "5. SOUND CHECK", press PLAYER 2 START button to change sound code. Press PLAYER 1 START button to return to the MENU SCREEN.

#### (4) "6. COIN, GAME OPTIONS"

Use JOYSTICK to select option and press START button to modify.

COIN, GAME OPTIONS  
FREE PLAY NO  
COIN1 1 COIN 1 PLAY  
COIN2 1 COIN 1 PLAY  
1 CREDIT 3 SHIPS  
DIFFICULTY NORMAL  
DEMO SOUND ON  
SOUND MONAURAL  
MONITOR NORMAL  
FACTORY SETTINGS  
SAVE  
EXIT

JOYSTICK=SELECT OPTION

START=MODIFY OPTION

© KONAMI 1991

..... <YES/NO>

..... COIN SWITCH NO.1 SETTINGS

..... COIN SWITCH NO.2 SETTINGS (Refer to CHART 1)

..... <1/3/5/7 SHIPS>

..... <EASY/NORMAL/DIFFICULT/VERY DIFFICULT>

..... SOUND IN ATTRACT MODE <ON/OFF>

..... SOUND OUTPUT <MONAURAL/STEREO>

..... SCREEN FLIP <NORMAL/UPSIDE DOWN>

..... INITIALIZE TO DEFAULTS

..... SAVE MODIFICATION

..... RETURN TO MENU SCREEN

\* When "SAVE" is selected, "SAVE COMPLETE" message appears.

\* If you "EXIT" without selecting "SAVE" after modifying options, the message "SAVE NOT COMPLETED. DO YOU WANT TO SAVE?" appears. Selecting "YES" returns to the above screen with "SAVE COMPLETE" message, and "NO" to the MENU screen.

<CHART 1> COIN SWITCH NO.1 SETTINGS

COIN	CREDIT
1	1
1	2
1	3
1	4
1	5
1	6
1	7
2	1
2	3
2	5
3	1
3	2
3	4
4	1
4	3
4	5

COIN SWITCH NO.2 SETTINGS

COIN	CREDIT
1	1
1	2
1	3
1	4
1	5
1	6
1	7
2	1
2	3
2	5
3	1
3	2
3	4
4	1
4	3
4	5

